小島秀夫
@Kojima_Hideo

「レガシー・コレクション」の企画が営業から出た時、「さすがにMGS1は今のユーザーにはきついだろう」という意見が開発側からは起こった。それは絵や音ではなく、操作系が。上俯瞰なので、前方が見えない。今のFPSやTPSを遊んでいる現代人にはかなり辛い。リメイク話が出るとすればそこ。

Traducir Tweet

1:54 p. m. · 26 jun. 2013 · Twitter Web Client

207 Retweets **82** Me gusta

じめ @jimetsudan · 26 jun. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo たしかに難しかったですが、その分クリアした時の達成感は計り知れないものがありましたよ！

JCM @R_Gilbert1024 · 26 jun. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo MGS4で操作方法は今までのMGSとかなり変わりましたからね〜...

さーりゃん佐々木 @yumi_rua · 26 jun. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo あのもどかしさがかなり楽しめたんですが、リメイクとなるとまた違ったMGSを体感できると思うとわくわくします

まめっころ @mamekkorori · 26 jun. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo そうですね。今の子達...それこそPWでMGSに入った子達にはキツイかも...。
僕は上俯瞰、大好きですw

ソリトンレーダーも良かった。

「MGS4」のモセスでも、つい俯瞰に。そして大塚さんの台詞に「そうそう‼」と感動し。

1

みよっしー @jokeratdeep · 26 jun. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo MGS1の話がすごく好きなので今のゲーム製作方法でリメイクしてほしいです！

がくそん休止中/近況固定-12/6武道館 @Gackson00 · 26 jun. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 「見つかったら死ぬと思え」のゲームで先が見えないという恐怖。確かに当時も今も変わらず難しく感じますが、その難易度が大好きです^^
便利すぎるのも良し悪しではないかと思います。

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo
ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている